

Peer-Review 1: UML

Emanuele Puricelli, Luca Proserpio, Salvatore Scarfone

Gruppo GC50

Valutazione del diagramma UML delle classi del gruppo GC60.

Lati positivi

La scelta di utilizzare questo design, che evita di trattare elementi del gioco basilari (studenti, professori, torri) come oggetti, permette una facile gestione della comunicazione tra client e server poiché il modello è già predisposto allo scambio di informazioni semplici.

Lati negativi

Aver scelto di utilizzare un approccio poco ad oggetti, dando alla classe principale molti attributi e metodi, permette sicuramente una buona gestione di casi particolari presenti nei requisiti di progetto ma rende difficile un futuro cambiamento del codice.

Confronto tra le architetture

Poiché è stato scelto un approccio molto differente dal nostro (distribuito su molti oggetti e che punta a generalizzare la loro implementazione) non riusciamo ad individuare spunti per la modifica della nostra architettura senza stravolgerla completamente.